

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

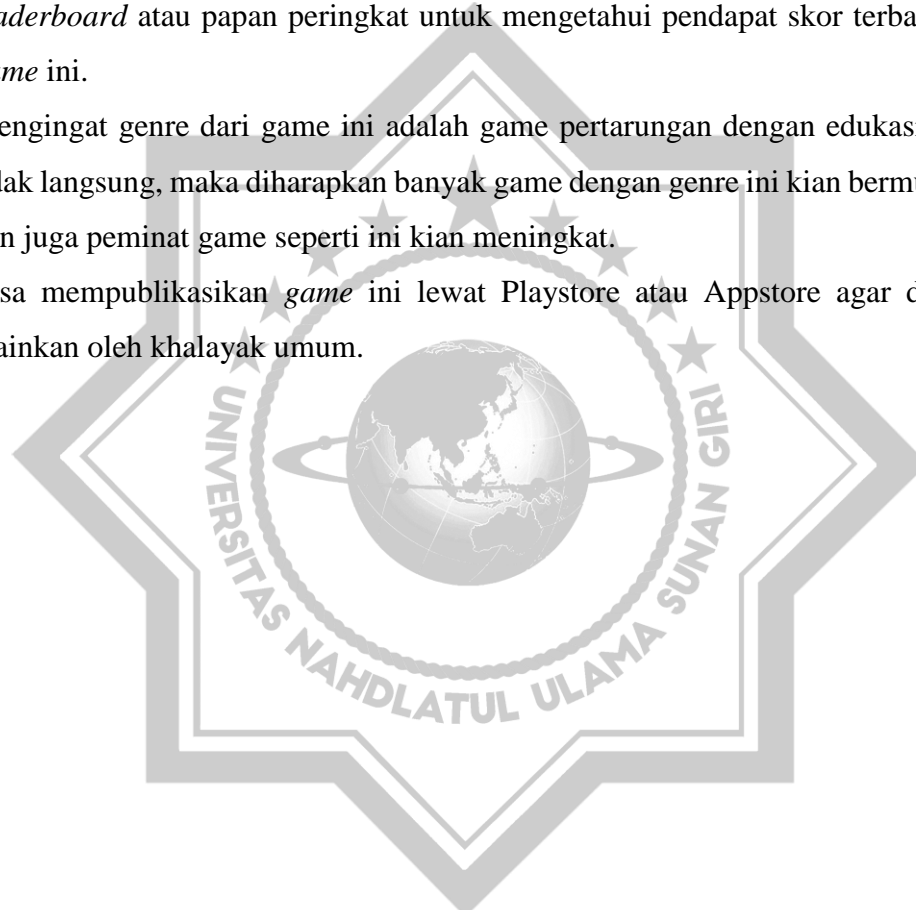
Berdasarkan implementasi perangkat lunak, pengujian dan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan yaitu:

1. Perancangan *game* ini menggunakan *software unity* dengan bahasa pemrograman C#. Dilakukan pengumpulan aset-aset dan bahan yang diperlukan terlebih dahulu, karena dalam pembuatan aset memakan waktu jadi penulis menggunakan aset yang sudah tersedia di toko aset unity tersebut. Selanjutnya dimulai tahap perancangan dan *design* dari *game* tersebut. Lalu setelah melalui tahap perancangan dimulai tahap implementasi yaitu pembuatan *game* tersebut dengan *coding* dan memproses aset – aset pada *software unity*.
2. Proses pembuatan sebuah *game* dengan menggunakan metode *Finite State Machine* dapat mempermudah dalam penyusunan berbagai aksi musuh atau pemain sehingga lebih terstruktur.
3. Aplikasi Game Edukasi Covid-19 dengan Metode Finite State (FSM) ini telah melalui Pengujian Sistem. Pengujian sistem meliputi pengujian proses, pengujian Game pada berbagai perangkat android secara langsung. Hasil pengujian proses menunjukkan bahwa setiap proses pada Game Covid-19 berjalan sesuai dengan rancangan. Pengujian selanjutnya adalah pengujian penginstalan Game yang sudah menjadi Apk. di pada beberapa perangkat android dengan spesifikasi berbeda. Hasil pengujian yang di dapat, bahwa Game Covid-19.Apk berhasil dipasang dan bekerja dengan baik pada android tersebut, namun yang menjadi masalah terletak pada perbedaan spesifikasi setiap perangkat android mempengaruhi pada tampilan layar atau resolusi aplikasi.

5.2 Saran

Penulis sadar, dalam pembuatan game ini masih banyak kekurangan yang nantinya perlu untuk dilakukan pengembangan, diantaranya:

1. Kurangnya desain dalam hal gambar dan penambahan efek suara serta tampilan yang lebih menarik lagi.
2. Penambahan stage untuk level selanjutnya agar pemain bisa lebih mendapatkan keseruan dari game ini.
3. Penambahan karakter virus maupun karakter pemain yang lain, lalu penambahan *leaderboard* atau papan peringkat untuk mengetahui pendapat skor terbanyak di *game* ini.
4. Mengingat genre dari game ini adalah game pertarungan dengan edukasi secara tidak langsung, maka diharapkan banyak game dengan genre ini kian bermunculan dan juga peminat game seperti ini kian meningkat.
5. Bisa mempublikasikan *game* ini lewat Playstore atau Appstore agar dapat di mainkan oleh khalayak umum.



UNUGIRI
BOJONEGORO